

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Ice Breaking

###### a. Pengertian Ice Breaking

Ice breaking adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.<sup>1</sup> Ice breaking merupakan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.<sup>2</sup> Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Memang sebelum suatu acara berlangsung, untuk memecahkan kebekuan diawal acara diperlukan satu atau lebih ice breaking yang dipilih, yang mungkin bersifat spontan atau tanpa persiapan khusus.<sup>3</sup> Sehingga dapat membuat siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran.

Permainan penyegar (ice breaking) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencairkan suasana pembelajaran yang membosankan kaku, dan pasif menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menyegarkan, aktif dan membangkitkan motivasi untuk belajar lebih

---

<sup>1</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Cakrawala Media, 2010), 2

<sup>2</sup> Adi Soenarno, *Ice Breaking Permainan Atraktif Edukatif Untuk Pelatihan Manajemen*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2010), 1

<sup>3</sup> M. Said, *Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2011) 1

bergairah.<sup>4</sup> Dengan guru memberikan ice breaking sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru memberikan kesan yang menarik, menyenangkan, dan menumbuhkan perasaan nyaman pada awal pembelajaran.

Jadi, ice breaking adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, kegiatan yang bisa mencairkan suasana yang tegang. Ice breaking digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang pasif menjadi aktif, kaku menjadi gerak, dan tegang menjadi riang. Ice breaking juga menjadi pendukung utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif.

b. Macam-macam ice breaking

Ice breaking merupakan sebuah kegiatan yang dapat mencairkan suasana yang tegang, beku, dingin, dan kaku menjadi hangat, mencair, dan rileks. Sehingga kebekuan yang akan menjadi faktor pencegah berlangsungnya proses belajar mengajar diatasi. Adapun macam-macam ice breaking diantaranya: ice breaking jenis tepuk tangan, contoh jenis tepuk tangan dengan pegang kepala dibalas dengan tepuk tangan tiga kali, pegang hidung dibalas dengan tepuk dua kali, pegang mata dibalas dengan tepuk tangan satu kali, dan pegang mulut dibalas dengan tepuk tangan tanpa henti. Ice breaking jenis senam otak, contohnya, guru akan menjelaskan tentang senam otak, dengan menyebutkan sebuah angka dan jenis tubuh bagian wajah, 1= kepala, 2= mata, 3= hidung, 4= mulut, dan 5= telinga. Guru memberikan intruksi kepada siswa, bila guru menyebut angka “1” kalian memegang kepala, menyebut “2” kalian memegang mata, setelah itu

---

<sup>4</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012)

ajak siswa untuk melakukan permainan ini, guru menyebutkan dengan tempo lambat hingga cepat. Bila siswa sudah bisa melakukan dengan cepat, maka sudah dipastikan bisa berkonsentrasi. Ice breaking jenis audio visual, adalah media elektronik yang sesuai dengan perkembangan zaman, dengan ini guru bisa memberikan sebuah video animasi atau kartun mengenai belajar dan motivasi untuk terus semangat dalam belajar.<sup>5</sup>

Ice breaking juga terdapat berbagai macam diantaranya yaitu: jenis ice breaking humor. Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semuanya berasal dari suatu istilah yang berarti cairan. Humor adalah sesuatu yang menimbulkan pendengarnya merasa tergelitik, perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa. Humor dalam pembelajaran yang diperlukan tidaklah mengharuskan siswa bisa tertawa terpingkal-pingkal, namun lebih kepada bagaimana membuat suasana menjadi cair tanpa ada ketegangan setelah beberapa jam serius memperhatikan pembelajaran.<sup>6</sup> Sebagai penyegar suasana, tidak ada salahnya kita menceritakan tentang kelucuan. Cerita humor ini bisa didapatkan dari pengalaman pendidik itu sendiri, atau dari buku cerita, atau internet. Disamping itu, dapat pula kita minta salah seorang siswa menceritakan cerita lucu.

Jadi dari macam-macam ice breaking tersebut, dapat menghilangkan kejenuhan, rasa bosan, serta tegang akan dapat mencair dengan bantuan berbagai jenis ice breaking dengan cara tepuk

---

<sup>5</sup> M. Said, *Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penguah Semangat*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2011)

<sup>6</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012), 37

tangan, permainan, serta dapat menceritakan sesuatu yang lucu dan ice breaking juga sebagai alat untuk menciptakan nuansa kegembiraan dan keakraban antar guru dan siswa, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

c. Manfaat ice breaking

Ada beberapa manfaat melakukan ice breaking, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan dan kelebihan karena bisa keluar sementara dari rutinitas pelajaran dengan melakukan aktivitas gerak bebas dan ceria. Menurut Ahmad Fannani :

“Adapun manfaat ice breaking diantaranya, yaitu: a) Melatih berfikir secara kreatif dan luas siswa. b) Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa. c) Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim. d) Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah. e) Meningkatkan rasa percaya diri. f) Melatih menentukan strategi secara matang. g) Melatih kreatifitas dengan bahan yang terbatas. h) Melatih kosentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah. i) Merekatkan hubungan internasional yang renggang. j) Melatih untuk menghargai orang lain. k) Melatih mengambil keputusan dan tindakan.”<sup>7</sup>

Adapun manfaat ice breaking dalam pembelajaran dikelas diantaranya, yaitu: a) terjadinya proses penyampaian dan penyerapan, pemahaman informasi secara optimal, masikmal,

---

<sup>7</sup> Achmad Fannani, “*Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar*”, Jurnal Buana Pendidikan, Vol 6, No. 11, 2010, 69

b) tumbuhnya motivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, c) menguatkan hubungan antara guru dengan siswa.<sup>8</sup>

Jadi, berdasarkan manfaat tersebut, maka jelaslah bahwa ice breaking dapat menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam pembelajaran agar tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa, serta penyampaian dalam pembelajarn bisa maksimal dan optimal.

d. Pentingnya Ice Breaking Dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran yang serisu kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk terus berkonsentrasi dalam situasi yang monoton hanyalah sekitar 15 menit.<sup>9</sup> Selebihnya pikiran akan segera beralih kepada al-hal lain yang mungkin sangat jauh dari tempat dimana ia duduk mengikuti suatu kegiatan tertentu.

Ketika pikiran tidak bisa berfokus lagi, maka segera dibutuhkan upaya pemusatan kembali. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru konvensional adalah dengan meningkatkan intonasi suara yang lebih keras lagi, mengancam atau bahkan memukul-mukul meja untuk untuk meminta perhatian kembali. Upaya demikian sebenarnya justru semakin memperparah situasi pembelajaran, karena sebenarnya proses pembelajaran sangat dibutuhkan keterlibatan emosional siswa. Dengan demikian sangatlah

---

<sup>8</sup> Moh. Fatih Lutfi, “Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking”, Madinah: Jurnal Studi Islam, Vol 1 No. 1 Juni 2014

<sup>9</sup> M. Said, ice breaker games kumpulan permainan penggugah semangat, (yogyakarta : andi offset, 2011) 9

penting bagi guru untuk terus menjaga stamina belajar siswanya.<sup>10</sup>

Jadi, Ice Breaking dalam pembelajaran sangat penting dalam kejenuhan ketika pembelajaran berlangsung. Dengan berbagai jenis ice breaking salah satunya dengan tepuk tangan, nyanyi-nyanyian, serta permainan yang bisa mencairkan suasana ketegangan. Ice breaking membantu kefokuskan, pemahaman pada siswa, dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Media Poster

### a. Pengertian Media Poster

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penrima pesan.<sup>11</sup> Media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.<sup>12</sup> Menurut AECT (association of education and communication technology) yang dikutip oleh basyaruddin "media adalah segala bentuk

---

<sup>10</sup> Sunarto, *Ice Breaker Dalam Pembelajaran Aktif*, (Surakarta: Yuman Pressindo, 2012) 76

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3

<sup>12</sup> Talizaro tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, Juli 2018

yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”<sup>13</sup>.

Berdasarkan asosiasi pendidikan nasional (nasional education association/ NEA) media merupakan bentuk-bentuk komunikasi yang baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Jadi dapat disimpulkan media merupakan alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif. Media juga diartikan untuk menyampaikan pesan kepada penerima informasi. Media juga dapat membantu interaksi antara siswa dan guru.

Media pembelajaran merupakan komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa orang ataupun alat, atau bahan. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang baik dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>14</sup>

Jadi , media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses belajar mengajar antara guru dan siswa agar lebih menarik tidak membuat siswa menjadi pasif dan malas untuk belajar.

---

<sup>13</sup> Asnawir Dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers), 2002

<sup>14</sup> Hamzah, Nina Lamatnggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 122

Ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan tentang media diantaranya, yaitu: a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera, b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa, c) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun di luar kelas, d) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, e) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, video recorder).<sup>15</sup>

Jadi, media yang digunakan untuk proses belajar mengajar yang dilakukan antar guru dan siswa banyak bentuknya, yaitu buku teks, alat peraga, papan tulis, proyektor, dan lain sebagainya. Pembelajaran sekolah sering menggunakan media pembelajarannya berupa media cetak yaitu buku teks. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengantung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media pembelajaran dapat merupakan wahan penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran dirancang secara baik

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2013), 6



akan sangat membantu siswa dalam mencerna, memahamai, dan dimengerti dengan mudah materi pelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangan.

Media poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan untuk melihat, untuk melaksanakan isi pesan tersebut. Suatu poster yang baik harus mudah diingat, mudah dibaca, dan mudah untuk ditempatkan dimana saja.<sup>16</sup> Poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun pengggah selara yang biasanya berisi gambar-gambar.<sup>17</sup> Menurut cecep kustandi “Bambang Sujipto mengatakan poster merupaka media yang diharapkan mampu memepengaruhi dan memotivasi tingkah lalu orang yang melihatnya.”<sup>18</sup>

Media poster dijadikan sarana untuk mengkomunikasikan gagasan, evaluasi dan proyek klinis, kajian ini juga mengembangkan metode-metode pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media poster. Poster merupakan media gambar. Dalam dunia pendidikan poster (plakat, lukisan atau gambar yang dipasang) telah mendapat perhatian yang cukup besar sebagai suatu media untuk

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2015), 215

<sup>17</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pusdakarya, 2012), 85

<sup>18</sup> Cecep Kustandi Dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Didigital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 50

menyampaikan informasi, saran, pesan dan kesan, ide, dan sebagainya.<sup>19</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, saran atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang, memberitahu, memperingatkan maupun menggugah sera bagi yang melihatnya.

#### **b. Ciri-ciri dan karakteristik media poster**

Poster dapat dibuat diatas kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya. Pemasangannya bisa di kelas, di luar kelas, dipohon, ditepi jalan dan di majalah. Ukurannya bermacam-macam, tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik sebagai berikut: a) Sederhana, b) Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, c) Berwarna, d) Slogannya ringkas dan jitu, e) Tulisannya jelas, f) Motif dan disain bervariasi.<sup>20</sup>

Dalam poster biasanya mengandung unsur gambar dan kalimat verbak. Poster yang baik harus memiliki karekteristik diantaranya, yaitu: a) mudah diingat, aratinya orang yang melihatnya tidak akan mudah melupaka kandungan pesan, b) dalam satu poster hanya mengandung pesan tunggal, yang digambarkan secara sederhana dan menarik perhatian, c) dapat ditempelkan atau dipasang dimana saja, teruatma ditempat yang strategis yang mudah diingat orang, d) mudah dibaca dalam kurun waktu yang sangat singkat.

---

<sup>19</sup> Fierda Zahara Jannah, Vina Srevina, I Made Astra, “*Pengembangan Media Pembelajaran Poster Fisika Fludia Statis Berbasis Lingkungan Dalam Bentuk Poster Photoscrop*”, Prosiding Seminar Nasional Disika (E-Journal) SNF2016, VOL 6, Oktober, P-ISSN: 2339-0654 E-ISSN: 2476-9398

<sup>20</sup> Arief S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011),47

Poster ditandai dengan kemudahan menangkap isi pesan. Dengan hanya melihat sintas saja, orang sudah dapat mengerti maksud dan tujuan.<sup>21</sup>

Jadi dapat disimpulkan ciri-ciri dan karakteristik media poster itu sederhana tetapi menarik untuk dilihat, jelas, mudah dipahami, berwarna serta bermotif yang menarik. Dengan ciri-ciri dan karakteristik media poster guru dapat memperlancar interaksi dengan siswa, dan dapat mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru.

### c. **Fungsi, keunggulan dan kekurangan Media Poster**

Media poster berfungsi untuk menarik minat siswa terhadap pesan-pesan yang ingin disampaikan, mencari dukungan tentang sesuatu hal atau gagasan, serta sebagai metode siswa untuk tertarik dan melaksanakan pesan terpampang dalam poster serta memungkinkan untuk dilihat sesering mungkin tanpa harus menyalakan komputer dan televisi. Pemanfaatan media pembelajaran poster secara optimal mampu memperlancar aktivitas pembelajaran dan memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Fungsi media poster adalah sebagai berikut: a) Menarik minat siswa terhadap pesan-pesan poster, b) mencari dukungan tentang suatu hal, c) metode siswa untuk tertarik dan melaksanakan pesan yang terpampang dalam poster.<sup>22</sup> Menurut Sri Anitah “manfaat dan fungsi media poster adalah sebagai berikut: a) sebagai penggerak, b) sebagai petunjuk

---

<sup>21</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadia Media Group, 2012), 162

<sup>22</sup> Nunuk Suryani Dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, 151

c) sebagai peringatan, d) pengalaman kreatif, e) untuk kampanye.”<sup>23</sup>

Keunggulan media poster adalah sebagai berikut: a) dapat dipasang dimana saja, b) menggunakan bahasa yang simpel, padat dan menarik, c) dapat disimpan dan dinakan lagi pada kesempatan lain, d) dapat membantu daya ingat siswa. Seperti pada media cetak pada umumnya. Keunggulan media poster diantaranya, yaitu: a) dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman yang disajikan, b) dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, c) bentuknya sederhana tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah menempatannya, sedikit memerlukan informasi tambahan, d) pembuatannya mudah dan harganya murah.<sup>24</sup>

Dalam setiap media pembelajaran tentunya ada kekurangan termasuk media poster. Kekurangan media poster adalah sebagai berikut: a) Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, b) Diperlukan kemampuan membaca untuk memahami isi poster, c) Penyampaian pesan hanya berupa unsur visual<sup>25</sup>

Media poster memerlukan keahlian dalam bahasa dan berimajinasi dalam pembuatan media poster, dan jika salah dalam kata-kata bisa salah dalam pemahaman. Dengan itu guru bisa terus mencoba menggunakan media poster dalam pembelajaran.

---

<sup>23</sup> Sri anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Presindo), 13-14

<sup>24</sup> Sumartono, Hani Astuti, *Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan*, *Komunikologi* Vol 15 No 1, Maret 2018

<sup>25</sup> Sumartono, Hani Astuti, *Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan*, *Komunikologi* Vol 15 No 1, Maret 2018

### 3. Hasil belajar

#### a. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>26</sup> Belajar merupakan usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diteliti atau diamati secara langsung maupun tidak langsung sebagai pengalaman (Latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Selain itu, belajar sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai dan sikap.<sup>27</sup>

Hasil belajar merupakan seluruh kecakapan yang dicapai melalui proses belajar di sekolah yang dinyatakan dengan nilai atau angka berdasarkan tes hasil belajar, dalam hal ini daftar nilai siswa semesteran merupakan salah bentuk laporan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai.

Hasil belajar merupakan prestasi didik secara keseluruhanyang menjadi indikator kompetensi kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.<sup>28</sup> Pada hakikatnya hasil belajar merupakan perubahan terhadap hasil yang sudah tercapai. Pengajaran

---

<sup>26</sup> Hamzah B. uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, ( Jakarta: Bumi Aksara ,2013), 22

<sup>27</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017) Cet. Ke-2, 15

<sup>28</sup> Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru Dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 2012

dikatakan berhasil apabila pada proses dalam pembelajaran terdapat perubahan-perubahan pada siswa akibat dari hasil belajar.

Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik.<sup>29</sup>

Jadi pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapat oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan adanya perubahan kemampuan, kecakapan atau kemampuan, dan tingkah laku pada diri siswa.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan tanda-tanda yang menarik untuk diperhatikan, dan hal yang normatif yang membantu untuk mengukur perubahan-perubahan yang terjadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Indikator juga bisa menjadi pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan segala sesuatu yang berhubungan dengan suatu kegiatan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan dapat diobservasi. “Menurut Darwin Syah, indikator merupakan tanda ataupun ciri yang menunjukkan siswa telah mampu memenuhi

---

<sup>29</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 3

standar kompetensi yang diterapkan atau berlaku.”

Menurut bloom hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapat setelah proses belajar. Klasifikasi hasil belajar secara garis besar terdiri dari diantaranya , yaitu: a) domain kognitif, proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya dari persepsi intropeksi atau memori siswa. Tujuan kognitif, dibedakan menjadi enam tingkatan yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi, b) domain afektif, proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Tujuan kognitif, dibedakan menjadi lima tingkatan yaitu: menerima, menjawab, menilai, mengorganisasi, mengkarakteristik atas dasar nilai kompleks, dan c) domain psikomotorik, pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan proses manual melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Tujuan kognitif, dibedakan menjadi tujuh tingkatan yaitu: persiapan, penetapan, reaksi atas dasar arahan, mekanisme, reaksi terbuka dengan kesulitan kompleks, adaptasi, asli.<sup>30</sup>

Jadi, indikator hasil belajar, antara ketiga ranah tersebut saling berhubungan. Jika ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik masuk dalam pembelajaran dengan baik, dari sisi penerimaan, pemahaman, penghayatan, dan keterampilan, maka hasil belajar siswa meningkat.

---

<sup>30</sup> Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip Dan Operasionalnya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 75-77

### c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Prsetasi hasil belajar siswa yang dicapai merupakan hasil interaksi anatar guru dan siswa melalui beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal, eksternal, maupun faktor pendekatan belajar.

Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi tiga yaitu; a) Faktor internal (faktor dari dalam siswa) yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor yang berasal dari dalam siswa meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniah), b) Faktor eksternal (faktor luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Faktor eksternal terdiri atas dua macam yakni: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial yaitu orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, dan demografi keluarga letak rumah, dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dicapai oleh siswa. Faktor yang termasuk lingkungan non sosial merupakan gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa, dan c) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Pesada, 2011), 144



Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu dari dalam maupun luar, yang dari dalam merupakan harus mempunyai kesiapan fisik untuk belajar, dan kondisi lingkungan sangat berpengaruh dalam belajar siswa, terutama dalam lingkungan yang baik akan membawa hal positif kepada siswa untuk terus meningkatkan hasil belajar.

d. Alat penelitian penilaian hasil belajar

Penilaian pembelajaran pada umumnya mencakup pre-tes, penilaian proses, dan post tes. Ketiga hal tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Pre-test (tes awal)

Pada umumnya pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan pre-tes. Pre tes ini memiliki banyak kegunaan dalam menjajagi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, pre test memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran.

Fungsi pre tes ini antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a) Untuk menyiapkan siswa dalam proses belajar, karena dengan pre tes maka pikiran mereka akan berfokus pada soal-soal yang harus mereka jawab atau kerjakan.
- b) Untuk mengetahui kemampuan tingkat kemajuan siswa sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan hasil pre tes dan post tes.
- c) Untuk mengetahui kemampuan awal yang telak dimiliki siswa mengenai bahan ajaran yang akan dijadikan topik dalam proses pembelajaran.

- d) Untuk mengetahui dari mana seharusnya proses pembelajaran dimulai, tujuan-tujuan mana yang telah dikuasai peserta didik, dan tujuan-tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatian khusus.

Untuk mencapai fungsi yang ketiga dan keempat maka hasil pre tes harus segera diperiksa, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran inti dilaksanakan (sebelum siswa mempelajari modul). Pemeriksaan harus dilakukan secara cepat dan cermat, jangan sampai mengganggu suasana belajar dan jangan sampai mengalihkan perhatian siswa. Untuk itu, pada waktu memeriksa pre tes perlu diberikan kegiatan lain, misalnya membaca hand out, atau buku tes. Dalam hal ini pre tes sebaiknya dilakukan secara lisan, meskipun bisa saja dilaksanakan secara lisan atau perbuatan.

## 2) Penilaian proses

Penilaian proses dimaksudkan untuk menilai kualitas pembelajaran dan pembentukan kompetensi dasar pada siswa, termasuk bagaimana tujuan-tujuan belajar direalisasikan. Kualitas pembelajaran dapat dilihat proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku positif pada diri siswa seluruhnya atau setidaknya sebagian

besar 75%. Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masuka merata, menghasilkan output yang banyak da bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.<sup>32</sup>

Penilaian proses dilaksanakan dengan paradigma bahwa dalam kegiatan utama terletak pada siswa, siswa yang secara dominan berkegiatan belajar mandiri dan guru hanya melakukan pembimbingan. Dalam konteks ini guru harus memantau berbagai kesukaran siswa dalam proses tersebut setiap pertemuan.

### 3) Post-test (tes akhir)

Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran diakhiri dengan post tes. Sama halnya dengan pre tes, pos tes juga memiliki banyak kegunaan, terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran. Fungsi pos tes antara lain dapat dikemukakan sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi dasar yang teah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil pre test dan post tes.
- b) Untuk mengetahui kompetensi dasar dan tujuan yang dapat dikuasai pleh siswa, serta kompetensi dasar dan tujuan yang belum dikuasainya. Sehubungan dengan kompetensi dsar dan tujuan yang belum dikuasai ini, apabila sebagian besar belum manguasainya maka perlu dilakukan

---

<sup>32</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 258-259

pembelajaran kembali (remmidial teaching).

- c) Untuk mengetahui siswa yang perlu mengikuti kegiatan remmidial dan yang perlu mengikuti kegiatan pengayaan, serta untuk mengetahui tingkat kesulitan dalam mengerjakan modul.
- d) Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap komponen-komponen pembelajaran (modul) dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan, maupun penilaian.<sup>33</sup>

#### 4. Hakekat Pendidikan IPS

##### a. Pengertian pendidikan IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan dari SD, SMP, dan SMA. Ilmu pengetahuan sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan agar menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga yang baik.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 260

<sup>34</sup> Edy surahman, mukmiman, *Peran Guru Ips Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*, Hamoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS Vol 4, No. 1, maret 2017

Teori IPS menurut Charles R. Keller “IPS merupakan sebagai suatu paduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan disiplin atau struktur ilmu tertentu melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan”<sup>35</sup>.

Dalam ilmu pengetahuan sosial dapat disimpulkan mempelajari tentang letak geografis, kehidupan bermasyarakat, dan serta menjadi manusia yang bertanggung jawab.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap konsep sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPS diharapkan menyiapkan siswa sebagai warga negara yang baik, dan dapat beradaptasi dengan kehidupan masyarakat. Dengan itu, pembelajaran IPS tidak hanya menggunakan metode ceramah, melainkan dengan

---

<sup>35</sup> Rahma, Tiara, *Penerapan Metode Role Play untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati*, Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISSN : 2477-5673 Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Subang Vol 1 No 2, Juli 2016

model-model pembelajaran maupun dengan media pembelajaran, untuk membantu pemahaman siswa.

Jadi, pembelajaran IPS sebagai proses memperkenalkan kehidupan berpengetahuan, sikap, nilai, moral, budaya dan bersosial terhadap lingkungan sekitar. Mata pelajaran IPS merupakan juga mengajarkan interaksi sosial, dan juga sangat penting untuk mendidik siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

b. Tujuan mata pelajaran IPS

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>36</sup> Perubahan itu bersifat relative konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini, prose belajar dan perubahan merupakan hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain, dan cita-cita. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS secara umum adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai

---

<sup>36</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2

bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Nursid :

“Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-sehari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.”<sup>37</sup>

Tujuan pendidikan IPS adalah berorientasi pada tingkah laku para siswa yaitu: pengetahuan dan pemahaman, sikap hidup belajar, nilai-nilai sosial dan sikap, dan keterampilan.<sup>38</sup>

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memeiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.<sup>39</sup>

Jadi tujuan mata pelajaran IPS dapat disimpulkan untuk mengenalkan konsep-konsep kehidupan sosial, bermasyarakat terhadap

---

<sup>37</sup> Nursid, N, *konsep dasar IPS*. (Jakarta: Universitas terbuka, 2008), 20

<sup>38</sup> Gunawan, R. Pendidikan IPS Filososfi, Konsep dan Aplikasi. (Bandung: Alfabeta, 2011), 94

<sup>39</sup> Fifi nofiaturrahmah, “Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk MI Yang Menyenangkan”, *Elementary*, Vol 3, No. 2, Juli-Desember, 2015

lingkungan, serta untuk mengetahui nilai-nilai sosial, mengajak siswa untuk berfikir logis dan kritis, dan memiliki kemampuan berkomunikasi dengan kepada masyarakat, bahkan ditingkat global.

c. Ruang lingkup mata pelajaran IPS

Ruang lingkup IPS merupakan manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia sebagai konteks sosial. Dalam ruang lingkup tidak hanya menekankan aspek pengetahuan saja, melainkan untuk melatih siswa untuk menerapkan nilai-nilai pengetahuan ditengah masyarakat. Dalam lingkup yang lebih luas, siswa diharapkan menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab terhadap lingkungan. Ruang lingkup IPS adalah semua aspek hidup dan kehidupan seseorang ditengah-tengah masyarakatnya.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) Manusia, tempat, dan lingkungan, b) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, c) Sistem sosial dan budaya, d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.<sup>40</sup>

Jadi ruang lingkup IPS dapat disimpulkan manusia sebagai manusia konteks sosial, menjadi manusia yang saling membantu, saling membutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

d. Tinjauan materi

**Tabel 2.1** Tinjauan Materi

Materi	Sub bab materi
1. Ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya</li> </ul>

<sup>40</sup> Mulyasa, E. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006)



	alam dan potensi didaerahnya.
2. Geografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana.</li> </ul>
3. Sejarah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi sejarah kerajaan hindu, budha, dan islam.</li> </ul>

## B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan sumardani, “pengaruh penerapan teknik ice breaking terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN 20 Pontianak selatan”. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil tes peserta didik dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta kelas III A sekolah dasar negeri 20 pontianak selatan (kelas kontrol) pada materi luas persegi dan persegi panjang tanpa menerapkan teknik ice breaker adalah 62,75 dari skor total sebesar 1882,50 dengan standar deviasi 15,71. Nilai rata-rata peserta didik kelas III B sekolah dasar negeri 20 pontianak selatan (kelas eksperimen) pada materi luas persegi dan persegi panjang dengan menerapkan teknik ice breaker adalah 72,17 dari skor total 21,65 dengan standar deviasi 13,49. Dari hasil post test peserta didik sebesar 9,42 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan rumus separated varian diperoleh thitung sebesar 2,47 dan ttabel ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 58$ ) sebesar 2,002. Karena thitung (2,47) > ttabel (2,002), dengan demikian maka  $H_a$  diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan

hasil belajar peserta didik pada pembelajaran luas persegi dan persegi panjang antara yang menerapkan teknik ice breaker (kelas eksperimen) dan tanpa menerapkan teknik ice breaker (kelas kontrol) dikelas III Sekolah dasar negeri 20 pontianak selatan. Pembelajaran dengan menerapkan teknik ice breaker memberikan pengaruh yang sedang (dengan harga effect suze sebesar 0,59) pada pembelajaran luas persegi dan panjang persegi terhadap hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar negri 20 pontianak selatan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh isti khadijah 2014 dalam skripsi Pengaruh Ice Breaking Dan Media Poster Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Siswa SD Negeri Pajang 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Menyatakan pembelajaran yang menggunakan pengaruh ice breaking, dan media poster terhadap minat belajar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan perhitungan  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $0,55 < 2,032$  (0,05) ice breaking dan Media poster berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa SD Negeri 3 pajang surakarta. Terlihat dari hasil uji F yang memperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,971 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 4,121 pada taraf signifikan 5%, hasil perhitungan untuk nilai R sebesar 0,124 dengan kontribusi ice breaking 0,875% dan media poster 12,404% maka minat belajar 13,28% dipengaruhi oleh ice breaking dan media poster.
3. Penelitian yang dilakukan diya rahmatika dengan judul Pengaruh Permainan Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan penelitian one group pretest-posttest design. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan ice breaking berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

dalam pembelajaran IPS. Rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan sebesar 38,2, sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan sebesar 46,89. Berdasarkan thitung  $> t_{tsbel}$   $(8.5) > (2.05)$ , sehingga rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan lebih tinggi dari rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diperlakukan.

Berdasarkan penelitian saya berbeda dengan penelitian terdahulu. Penelitian saya ini dengan menggunakan penerapan ice breaking melalui media poster dengan melalui kelas kontrol tanpa menggunakan penerapan ice breaking melalui media poster, dan kelas eksperimen dengan menggunakan penerapan ice breaking melalui media poster terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS.

### **C. Kerangka berfikir**

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran memerlukan proses yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka hendaknya dilakukannya pembelajaran yang efektif, aktif, dan menyenangkan sehingga mempermudah pemahaman, dan meningkatkan prestasi siswa. Pendidikan harus memberikan inovasi, kreatifitas kepada siswa agar dalam pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Salah satu dari kreatifitas pendidik kepada siswa adalah penggunaan metode ice breaking dan media pembelajaran.

Ice breaking merupakan permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.<sup>41</sup> Ice breaking juga diartikan peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan dan melihat orang yang berbicara didepan kelas.

Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa orang ataupun alat, atau bahan. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>42</sup> Dengan menghubungkan sebuah nyanyian dan media poster atau gambar akan mempermudah pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa.



Berdasarkan bagan diatas dapat dijelaskan bahwa variabel pengaruh yaitu ice breaking sebagai  $X_1$ , media poster sebagai  $X_2$ , dan variabel pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebagai  $Y$ .

#### D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah

<sup>41</sup> M. Said, *Ice Breaker Games Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2011)1

<sup>42</sup> Arief S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 6

penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>43</sup> Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Ho : Tidak dapat berpengaruh antara penerapan ice breaking melalui media poster terhadap hasil belajar siswa.

Ha : Terdapat pengaruh antara penerapan ice breaking media melalui poster terhadap hasil belajar siswa.



---

<sup>43</sup> Sugiyono. Meode penelitian pendidikan (bandung: afabeta, 2015).96